

道中

針弾、密集した自機狙いが多め。ライフチップも多めなので、ボス前にエクステンド、ブレイクスルーでLIFEを整えておきたい。SPIRITも稼ぎやすい？

ラスボス

出現条件

ノーコンティニューで最後までたどり着く ことが条件
条件を満たしていないと、「権限がありません」と言われてゲーム終了

進行の流れ

第一段階：孵化プロセス

上に表示されるのは体力ゲージでなく、撃ち込みにより上昇する通称 満足度。

最終攻撃終了時、ゲージのレベル(0~3)で分岐する

Lv0 ゲーム終了

Lv1以上 各Lvの第二段階へ

第二段階：羽化プロセス (Lv1~2)

ボス撃破or時間切れでゲーム終了

第二段階：羽化プロセス (Lv3)

道中、ボスのゲージを上げるのが遅いとそこでゲーム終了

ボスのゲージを 早めに 最大まで上げると、最終段階へ移行

最終段階

時間経過でTHE END

第二段階 Lv1~2 を除き、基本的に倒すことはできない (倒すのが目的ではない)。

第一段階：孵化プロセス

一定時間ごとに攻撃が切り替わる。その度にライフチップが6個出現。

撃ち込み続けると画面上方のゲージが増えていき、
ゲージがある程度溜まるとラスボスのLvが1上がる。

密度の高い (SPIRITを多く撃ち込む) 攻撃ほどゲージを上げやすい。
そのため、どのキャラもメインショットが有効。
逆にブレードなどの近接攻撃はほとんど効果がない。
(例外：FOSSIL MAIDENのランスはSPIRITを撃ち込むため有効)

ゲージを上げやすい攻撃が来るまではLUNAを温存しておくとも良いかも
(特にDEAD LIARは貫通ショットが有効)

第9攻撃でどうしてもLvが0近くまで下がるので、

その後の 第10～12攻撃 がゲージ上げの本番といえる。

ボスのゲージが減少する要因

- 1.時間経過（微量）
- 2.ディスチャージやサブプレッションでの弾を消す（量が多いほど急激に減少する）
- 3.ライフを失う（ボスのLvが高いほど減少量が激しい。Lv0の時は減少なし）

その他特記事項

- 1.オートリジェクション発動では、ゲージはあまり変化しない（普通にミスするより少ない）
- 2.面セレ、ボススタートでもLv3にする事は可能
- 3.回転移動する円盤のような物体は、弾を遮断する盾として使える
- 4.序盤より後半の方がゲージ増加量が多い
- 5.ボスのLvが高いほど、時間経過によるSPIRIT増加量も大きくなる



01 THORNED CHAIN

レーザーの中に入ったり外に出たりを繰り返す。

レーザーは一定間隔で攻撃判定が出たり消えたりするので、
判定が消えている間にレーザーを抜ける。
（中に入ったまま避け続けてもいい）

開幕時のレーザーは、見た目とは裏腹に攻撃判定は無いので、
画面下方で撃ち込み続けると良い。

まだまだ序盤なので、ディスチャージを使って回避しても良い。
また、掠りでSPIRITが増えるので、それを考慮するのも良いだろう。



02 WIND ROSE

円盤を盾にすれば全く怖くない攻撃。すぐ次の攻撃に移行する。



03 ANEMOSCOPE

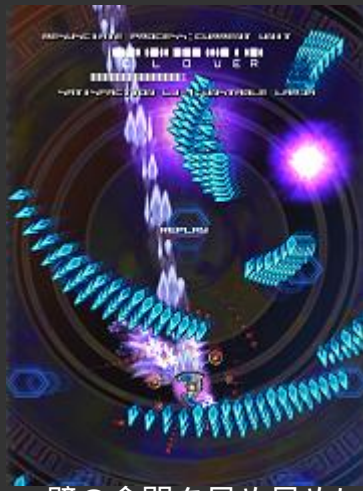
やはり円盤を盾にすれば安全。ただし弾速の速い針弾は円盤の間をすり抜ける事があるため一応注意しておこう。



04 RHODO PHIALA

ボスに近付いて、周囲を時計回りにちょこちょこ動いて避ける。
青弾はサプレッションで消した方が安全。

針弾の隙間を抜ける自信があれば、遠距離で避ける方法もある。



05 CLOVER

壁の合間を早め早めに抜けていく。

サブプレッションを出し続けると壁に圧迫されて詰むので、サブプレッションはあまり出さないようにする。避けにくい攻撃なので、ディスチャージも準備しておくが良い。



06 CELESTIAL CATARACT

メインショットを撃ち続けるだけでゲージを簡単に増やせる攻撃。特に難しいことはない。近付いて破壊可能弾を沢山壊す事を狙うのも一興。



07 GEO MOVEMENT

05 CLOVER 同様、サブプレッションは出さないようにする。



08 TIDAL GEAR

同上。サブレーションは使わず、的弾の壁の隙間をヒョイヒョイ抜けていく。



09 INTEGRAL FORCE

回転する円盤の影に隠れてやりすごす。
青い弾の切れ目を追って、画面の外側を大きく回る方法でも回避可能、

攻撃を当てにくいのでどうしてもレベルが0近くまで下がるけど問題ない。
この後がゲージ上げの本番といえるので、LUNAなどを温存して準備しておく。
キャラにもよるが、パターン次第では殆ど下げない事も可能。

TOKENの稼ぎどころでもある。300~500ほど稼げる？



10 SOLEMN ORCHESTRA

最もゲージを上げやすい攻撃。
ボスに近付いてメインショットを撃ち続ける。
FOSSIL MAIDENならランスが有効だが、弾に当たりやすくなるので危険度も高い、

画面下方からの針弾は、弾道を予測してチョン避けでかわす。
一旦合間に入ってしまったら、後は少しずつ上に移動するだけでOK。
(針弾の射撃角度が一周毎に少しずつズレていくが、上に移動する事でズレに合わせる事ができる)

もっと簡単に言えば、この攻撃はボスに張り付くと下からしか弾が来ない。
なので、下だけ見てチョン避けしつつ、全力で通常ショットを打ち込めば良い。

これ以降の攻撃はオートリジェクションがあると被弾しても安心できる。



11 SOLAR PLEXUS

ゲージが足りてない場合は、回転する円盤よりも前に出て、
的弾を左右に避けつつメインショットを撃ち続けてゲージを上げよう。

ゲージが満タン近くなれば、円盤の後ろから
何らかの攻撃を当て続けて、現在のゲージ量を維持すると良い。
DEAD LIARなら貫通ショットがオススメ。



12 QUASAR

全方位レーザー大放出。
ここでミスってゲージが下がると目も当てられない。

右下隅か左下隅が安地だが、撃ち込みを止めるとゲージが下がるので悩ましいところ。

攻撃しつつ安定して避ける方法

DEAD LIAR 引き付けてからカルネーゼレイドのディレイドブラスト

FOSSIL MAIDEN バチルスクローク、カーテンライザーのディレイでも可

衰亀涅槃で抜けるだけ。あらかじめ準備しておく必要はある

気合
緋輪はディスチャージを撃ちながら強化ショット
散神無ならサブウェポン撃った後に安地に退避でOK
KAGURA 劫殺だとビット戦闘機のショットを当てながら安置に退避で安全
神弥はディスチャージで弾を消して高速ショット打ち込む
ただし神弥のディスチャージは速く出しすぎると針弾が残る場合もあるので
注意

第二段階：羽化プロセス (Lv1~2)

熾烈な攻撃を加えてくる。
ダメージを与えて撃破するか、制限時間が000になるとエンディング。

Lv1だと目標を見失いやすい。注意。

LV2BOSS攻略ポイント
ボスの制限時間は138秒
その間、情け容赦無く高速弾をばらまき続ける
基本は画面下側にて気合で避けていこう



残り時間110秒あたりに出す攻撃(画像左)、しばらくすると青小弾が
ライフチップになる、ので焦ってディスチャージを使って弾を消さないこと
このあと自機に接近して高速の針弾を連射してくる
出したライフチップでエクステンドしまくって攻撃を無効化しよう



画像左、残り時間60秒あたりに出してくるレーザー攻撃
 楕円状弾ばらまきとセットで2回繰り返してくる
 楕円状に弾ばらまきが一瞬止む、レーザーが来る合図
 正面には立たないこと
 横に広がるので前に出てやり過ごす
 数少ない攻撃のチャンスでもある
 画像右、レーザー攻撃の次に出してくる超大型弾連射
 実はサプレッションで弾を縮小できるので
 縮小させてできた隙間からうまくすり抜けよう

とにかくにも、青弾ライフチップ変換を必ず成功させよう

第二段階：羽化プロセス (Lv3)

ダメージを与えると、画面上方のゲージが溜まっていく。
 これを 制限時間が多く残っているうちに MAXにしなくてはならない。
 制限時間内にMAXにできなかった、あるいはMAXにはできたが時間ギリギリの場合
 最終段階に移行せずにエンディングとなる。

達成にはかなりのダメージ量が必要となる。
 ある程度のミスは覚悟しつつ、全力攻撃で押し切ろう。

- 第一段階とは異なり、ゲージの溜まり具合はダメージに直接比例する。
- 近接攻撃やディスチャージもOK。
- ミステルトゥ弾はサプレッションで一瞬にして消せる。
- 六角ブロックにぶつかってもノックバックだけでダメージは無い。ブロック破壊でKILLが増える

上から飛んでくるビームは、間のブロックを壊しておくとなすボスにも当たる。
 劫殺はゲージを上げるのが難しいので、ビームも積極的に利用すると良い。

左右の白ブロックを壊し、緑ビームを当てるとゲージが異常に増える。

・ 衰亀の場合、ニムバスクラスタを白ブロック片側根元より当てると楽にゲージを上げる事が出来る。

涅槃やディスチャージの無敵ならば更に簡単に上げられる。

ビームはゲージ上げに超強力なのでここまで失敗済みでも挽回可能。

他のキャラで通常ショットを使う場合は白ブロックの根元よりやや上辺りを撃てば良い。

(高密度または貫通性のショットが望ましい)

全機共通で画面最上部でビームが通り過ぎた直後にサプレッションでブロックを壊すようにすると、ビームが1本しか当たらないが比較的安全。

・ 最終段階へ移行するには左右ビーム攻撃が終了する直前までにゲージを上げる必要がある。
時間切れ前に最大まで上げた場合はその時点でメッセージ表示及びボスの姿が変化し最終段階移行確定となる。

・ ラストは無数のミスルトゥ弾が降ってくるが、
最終段階に移行した瞬間に、全てのミスルトゥ弾がライフチップに変換される。

最終段階：QUADRUPLE ONE（周囲の壁）＆ LOST PROPERTY 771（中央の本体）



倒すことはできない。(中央は破壊出来るが無限に再生して倒せない)
制限時間が000になると終了。

中央の破壊により得られるSPIRITは与えたダメージ量によって増えるので、
当てやすい攻撃では無く、与えダメの高くなるパターンを作りましょう。
本体を破壊してもKILLは発生しないので、KILL稼ぎの場合は珠が降ってくるまで待ちましょう。
TOKEN稼ぎの場合は、周囲の壁へ刺激を与えましょう。

<鎮>の部分はミスルトゥ弾を遮断する。
しばらく打ち込み続ける（LUNA結晶出るまで）と遮断効果が出る
<鎮>に撃ち込み続けるとLUNA結晶が大放出。気持ち良いほどの稼ぎ放題っぶり。

DEAD LIAR や FOSSIL MAIDEN ならここだけでTOKEN 8000～10000 ほど稼げる。

DEAD LIAR は左下か右下に重なってひたすらナロウピアース。反対側も屠針丸で攻撃して稼ぐ。
ディスチャージはアイコン吸引時間を長くするためにディレイドブラストで、
屠針丸を二つの<鎮>の間に位置するように設置して、
一切被弾せずにディスチャージも上手く使っていけば 10000 超える。

FOSSIL MAIDEN はアンカーデバイスで打ち込めば簡単にLUNA結晶を回収できるため、
プレイキングチェーンを物凄いスピードで連射することが出来る。
中央にうまくプレイキングチェーンの照準を合わせて、SPIRITを稼ぎまくろう。

ボスの分岐についてのレスたち

590 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/09/01(土) 15:29:54 ID:VoIF5I/v
ラスボスってさ、以下の流れであってる？

第一段階：一定時間ごとに攻撃が切り替わる。撃ち込みでレベルがあがる。

(終了時点でLv0ならばここで終わり)

第二段階：第一段階終了時、Lv1-2の場合は発狂攻撃。倒すとどうなるのか？
Lv3の場合、撃ち込むとゲージが増えていく。逆に撃たないと減る。
ゲージMAXで色が反転&メッセージ。

(タイムリミットまでにゲージMAXでない場合ここで終わり)

第三段階：タイムリミットまで耐えたらクリア？

439 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/26(日) 01:25:06 ID:SIF+zgmJ
8ボスの第一段階で、全く攻撃しなかったらそのまま終わった。
第一段階に与えたダメージ量で

第一段階で終了

第二段階

第二段階(満足ゲージの方)

って感じに分岐するのかなー

386 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/22(水) 03:26:47 ID:iPupme6O
SEGMENT LOCATIONで8面を練習していたら、攻撃すると体力バーが回復していくボスが出てき
たんだが、
攻撃して体力バーをMAXにするのか、それとも攻撃せずに時間切れまで耐えるのか、どっちが正解
なんだ？

388 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/22(水) 06:23:48 ID:9C3a7b/Z

386

あれは体力バーじゃなくて満足度みたいよ。

俺も気になってリプレイとかで見てたらSatisfactionって書いてあって翻訳かけたら「満足」って
出たんだ。

なので高いほどいい ILV3まで上げたボス倒せばTRUE ENDだと思う。

434 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/26(日) 00:07:12 ID:SSrbzQ1W
8ボス満足させてあげられないんだけど、コツとかありますか？ボム連射かねえ
ショット打ち込んでも全然あが卵子

通して倒さなきゃいけないので緊張するしもうだめだ疲れた目遺体
散神無ちゃん攻撃力弱いとかいやそんなことはあるはずがない散神無ちゃんかわいいし

435 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/26(日) 00:44:53 ID:1wWygHzu
434

最後に近づくにつれてゲージが上がりやすくなる。自分は今のところ蓑亀でしか
クリアできないけど、蓑亀の場合三カ所から針が出るところで奈落2回、
その次の段階からショット打ち込みで満タンにできるから、何とかなりそう

497 名前：名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日：2007/08/29(水) 00:21:15 ID:oSk56rRk
8ボスのゲージについてちょっと調べて見ました、ネタバレちっくなんで
嫌な人は流して下し

調査キャラ：Dead Liar

第一段階

- ・他のボスのような体力ゲージは無く、目盛り状のゲージが存在する
 - ・攻撃を当てる事でゲージを上昇させる事ができる。
- ・ゲージ量により、ボスのレベルが0~3に変化する。レベルによる攻撃手段、順序の変化は無し。
 - ・最終的なレベルによって第二段階での挙動が変化する。

ボスのゲージが上昇する要因

1. 攻撃を当てる(終盤ほど上昇量が多い)
2. ライフを失う(Lv 0 時のみ)

ボスのゲージが減少する要因

1. 時間経過(微量)
2. サプレッションレイディアスでの弾を中和する(量が多いほど急激に減少する)
3. ディスチャージを使用する(急激に減少する)
4. ライフを失う(Lv1~3時のみ、Lvが高いほど減少量が激しい)

その他特記事項

1. 近距離攻撃では一切ゲージ変化しない
2. ブートレグゴースト発動での変化もない。
3. 面セレ、ボススタートでもレベル3にする事は可能
4. 資料閲覧項目のmemento message in cardinalshaft中に出てくる
ソールド・チェイン、ウィンド・ローズ、クローバー等と同じ名前の攻撃を行う。
5. ボスのレベルが高いほど、時間経過によるSPIRIT増加量が大きくなる

レベル3で第二段階を迎えるには

開始後にどれだけゲージを上昇させても、終盤の花びら状の攻撃後はLv1前後になります。
なんでその攻撃の後にミステルだしながら通常ショットで充分レベル3まで上昇します。

ラストにディスチャージ封印と死なない事を意識すればいけるでしょう。
サプレ張りながら近づいて斬っても全く上昇しません。

レベルによる第二段階の挙動
レベル0 : 第二段階なし、終了
レベル1~2 : 他のボスと同じく体力ゲージを減らして行くタイプ、攻撃が激しい
レベル3 : ゲージを上昇させるタイプ

第二段階レベル3について
ボスの攻撃手段のレーザーは、ボス自身もダメージを受ける。
終盤に八の字型に降り注ぐブロックがあるが、ボスの動きに合わせて
ブロックを破壊することで、阻害されていた極太レーザーをボスに当てる事が可能。
左右同時に当てるとかなり減る。

8面でのあれのゲージを満タンにするんじゃだめ？

423 名前 : 413[sage] 投稿日 : 2007/08/25(土) 14:54:54 ID:DP4wEDA7
417

孵化プロセス中の 型の倒すと終わってしまうんだけど、その後に何かあるのかな

もちょっとやってみます

425 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/25(土) 18:40:31 ID:Xz/Fe8kd
423

白のバックに黒字で"THE END"って出ていないならまだ。
あと8面だけやるのではだめみたい。fullでやったら出た。

436 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/26(日) 00:53:27 ID:Lv54/vVv
425

黒のバックに白字のTHE ENDなら出たけど更に先があります？
ラスボスをLV3で孵化させて、その後のゲージも満タンに出来たと思ったんだけど
更に続きがあるのか・・・orz
ちなみに自機は神楽です。

438 名前 : 名無しさん@弾いっぱい[sage] 投稿日 : 2007/08/26(日) 01:13:05 ID:oCDJLGvF
436

LV3ボスのゲージを満タンにするだけじゃなく
続きの文章が全部出ないとだめなんじゃないかな？
だから早めに上げ切らないといけない
神楽のどれかが分からんがとにかくパワーで押しまくるんだ

440 名前 : 436[sage] 投稿日 : 2007/08/26(日) 01:50:13 ID:Lv54/vVv
438

プラクティスでゲージを早めに上げきったら次の形態に移行したよ。thx。
ちなみに武装は神弥で、ちゃんと撃ち込んでいたら割と時間に余裕があったみたい。

カウンタ 26972
今日 2
昨日 4